

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-135845

(43)Date of publication of application : 13.05.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/10

A63F 13/12

(21)Application number : 2001-333319

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 30.10.2001

(72)Inventor : FUKUI TOMOAKI

## (54) GAME PROGRAM AND STORAGE MEDIUM

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To increase importance of a sound input of a player with the game progress, to generate a sense of solidarity between a plurality of players for giving a sense of achievement based on the progress of the game carried out through cooperation between a plurality of players and enhanced amusement of the game, and to vividly render ready-to-win performance, in which a plurality of identification information images are arranged in a grid shape during a ready-to-win condition of a variable display game, for solving monotonous ready-to-win performance and giving enjoyment to a player without causing any boredom.

**SOLUTION:** By this game program, the game is advanced by operating a plurality of characters displayed on a display screen to make a desired motion according to operation by each of different players. Only when a plurality of players produce a predetermined voice at the same time substantially, the characters carry out predetermined action different from an ordinary one.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

26.04.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-135845

(P2003-135845A)

(43) 公開日 平成15年5月13日 (2003. 5. 13)

(51) Int. CL <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F	13/00	A 6 3 F	F 2 C 0 0 1
	13/10		
	13/12		B

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2001-333319 (P2001-333319)

(22) 出願日 平成13年10月30日 (2001. 10. 30)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 福井 智章

大阪府吹田市豊津町14-12

(74) 代理人 100080160

弁理士 松尾 憲一郎 (外1名)

Fターム (参考) 2C001 AA17 BA02 BB00 BB01 BB02

BB08 BC01 BC03 CA00 CA01

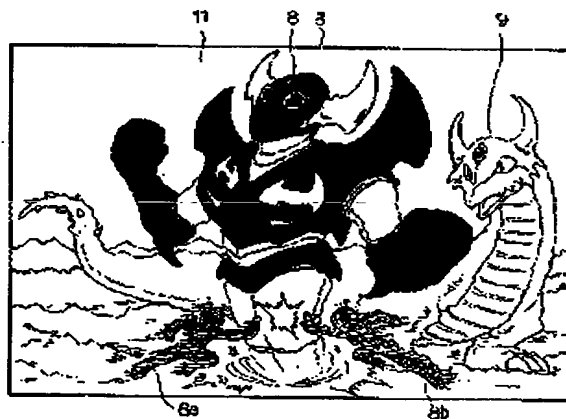
CA07 CB06 CC08

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム及びこれを記憶した記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 ゲームを進行させる上でプレーヤの音声入力的重要性を高めることができるとともに、複数のプレーヤ間に連帯感を持たせ、複数のプレーヤが共同してゲームを進行させることによる達成感を与えることができ、複数のプレーヤに対してよりゲームを楽しませること。可変表示ゲーム中のリーチ時に複数の識別情報画像を格子状に配置して変動表示させるといったリーチ演出を行う際に、リーチ演出に臨動感を持たせ、リーチ演出の単調さを解消して、遊技者を飽きさせることなく遊技を楽しませること。

【解決手段】 本発明では、表示画面に表示された複数のキャラクタに対してそれぞれ異なるプレーヤの操作で所望の動作を行わせることによって進行するゲームプログラムであって、複数のプレーヤが略同時に所定の音声を出した場合にのみ複数のキャラクタが通常の動作とは異なる特定の動作を行うようにした。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示画面に表示された複数のキャラクターに対してそれぞれ異なるプレイヤーの操作で所望の動作を行わせることによって進行するゲームプログラムであって、

複数のプレイヤーが略同時に所定の音声を発した場合に、複数のキャラクターが通常の動作とは異なる特定の動作を行うことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】 前記複数のキャラクターが行う特定の動作は、複数のキャラクターが共同して行う動作であることを特徴とする請求項1記載のゲームプログラム。

【請求項3】 前記複数のキャラクターが行う特定の動作は、予め定められた所定条件を満たした場合に限り行われることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲームプログラム。

【請求項4】 前記所定条件は、特定の動作を行わせる複数のキャラクターがそれぞれ所定の動作を行ったことであることを特徴とする請求項3記載のゲームプログラム。

【請求項5】 前記所定条件は、複数のプレイヤーに所定の音声を発するよう促す表示を表示装置に行ったことであることを特徴とする請求項3記載のゲームプログラム。

【請求項6】 請求項1～請求項5のいずれかに記載のプログラムを記憶した記憶媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームプログラム及びこれを記憶した記憶媒体に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来の家庭用ゲーム機においては、ゲームに登場するキャラクター画像や背景画像及びゲームを進行させるゲームプログラムを記憶したゲームカセットなどの外部記憶媒体を用い、ゲームプログラムの進行を制御するCPUなどを備えるゲーム機本体にこの外部記憶媒体を着脱自在に装着させ、ゲーム機本体に接続されたテレビ画面などの表示画面にキャラクター画像などを表示させてゲームを進行させる。

【0003】また、ゲーム機本体にはプレイヤーが手で操作するコントローラなどの操作手段が接続されており、プレイヤーは表示画面に表示されるゲーム画面に合わせて適宜タイミングで操作手段を操作しキャラクター画像を動作させるなどしてゲームを行う。

【0004】上記コントローラとしては、プレイヤーが両方の手で握った状態で両親指、人差し指を動かして操作する複数の操作部としての操作ボタンが設けられた構造を有するものがよく知られている。

【0005】また、ゲーム内容としては、例えば、プレイヤーが操作手段を操作することにより動作する味方キャラクターと、ゲームプログラムの進行に沿って予め決めら

れた動作を行い味方キャラクターと戦う敵キャラクターとが登場して、敵キャラクターの様々な攻撃を防御しつつ味方キャラクターを操作手段の操作により動作させ、敵キャラクターを倒すことにより得点を稼ぐ、あるいは次のステップに進むといった格闘ゲームが一般に知られている。

## 【0006】

【発明が解決しようとする課題】このような格闘ゲームをはじめとする近年のゲームは多様多様で新しいものが多く提供されているとともに、ゲーム機に搭載される半導体装置の大容量化や処理速度の向上により3D画像をはじめとするリアルできめ細かなゲーム画像が提供されており、これにともなってプレイヤーに対して高度な操作手段の操作が要求される傾向にあるので、あまりゲームを行ったことのない初心者のプレイヤーにとっては非常に酷であり思うようにキャラクターを動作させることが困難である。

【0007】このような問題に対して、特開平11-70273号公報に記載されている如く、音声によってゲームプログラムの登場人物の動きを操作する方法と、音声信号をゲームプログラム上の登場人物の動きに変換することを可能とし、キャラクターに対して容易に所望の動作を行わせるコントローラが提案されている。

【0008】しかし、この公報においてはプレイヤーの音声入力に必要な音声認識や、音声入力モードと操作手段の操作モードとの切替えなどについての記載があるものの、ゲームが進行している際に表示画面におけるキャラクターがどのような形で動き、それがその他のキャラクターなどにどのように影響するのか、ゲームの演出の中で音声入力に対するキャラクターの動作がどのようにして行われるかというゲームの最も重要な部分についての記載がほとんど無く、これを示唆する開示も無い。すなわち、プレイヤーの音声入力に応じて表示画面のキャラクターを動作させることをゲームの中でどのように使用するかが開示されていないのである。

【0009】したがって、プレイヤーは自身の音声入力によってゲームの進行途中において表示画面のキャラクターの動作がどのタイミングであるいはどのように行われるかといった様々な工夫を要した今までに無い新規で面白いのあるゲームを進行させるプログラム及びこれを記憶した外部記憶媒体の提供が要望されている。

【0010】そこで本発明では、上記課題を解決するために、ゲームを進行させる上でプレイヤーの音声入力的重要性を高めることにより、プレイヤーに対してより表示画面におけるゲーム画面に熱中させてプレイヤーに対して音声入力による違和感を少なくし、簡単な操作でキャラクターに所望の動作を行わせるとともにプレイヤーに対してよりゲームを楽しませることが可能なプログラム及びこれを記憶した外部記憶媒体を提供することを目的とする。

## 【0011】

【課題を解決するための手段】すなわち、本発明では、

表示画面に表示された複数のキャラクタに対してそれぞれ異なるプレーヤの操作で所望の動作を行わせることによって進行するゲームプログラムであって、複数のプレーヤが略同時に所定の音声を出した場合に、複数のキャラクタが通常の動作とは異なる特定の動作を行うことを特徴とするゲームプログラムを提供するものである。

【0012】このように、複数のプレーヤが略同時に所定の音声を出した場合にのみ複数のキャラクタが通常の動作とは異なる特定の動作を行うようにすることによって、ゲームを進行させる上でプレーヤの音声入力的重要性を高めることができるとともに、複数のプレーヤ間に連帯感を持たせ、複数のプレーヤが共同してゲームを進行させることによる達成感を与えることができ、これにより、プレーヤに対してより表示画面におけるゲーム画面に熱中させてプレーヤに対して音声入力による違和感を少なくし、簡単な操作でキャラクタに所望の動作を行わせるとともにプレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0013】特に、前記複数のキャラクタが行う特定の動作は複数のキャラクタが共同して行う動作であることにした場合には、より一層複数のプレーヤ間に連帯感や達成感を与えることができる。

【0014】また、前記複数のキャラクタが行う特定の動作は予め定められた所定条件を満たした場合に限り行われることにした場合には、所定の条件を満たすようにプレーヤが努力することになり、それにより、プレーヤをゲームに熱中させることができ、プレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0015】特に、前記所定条件は特定の動作を行わせる複数のキャラクタがそれぞれ所定の動作を行ったことであることにした場合には、各プレーヤが自分のキャラクタに対して所定の動作を行わせるよう努力することになり、これによっても、プレーヤをゲームに熱中させることができ、プレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0016】また、前記所定条件は複数のプレーヤに所定の音声を出すよう促す表示を表示装置に行ったことであることにした場合には、プレーヤに対してより表示画面におけるゲーム画面に熱中させることができる。

【0017】

【発明の実施の形態】次に、本発明について、家庭用ゲーム機に用いるCD-ROMを外部記憶媒体として用い、ゲーム内容として二人のプレーヤの味方キャラクタと無数の敵キャラクタとの格闘による対戦ゲームを例にとり、具体的な実施の形態を説明するが、本発明はこれに限定されるものでない。

【0018】本実施形態においては、図1に示すように、外部記憶媒体1としてのCD-ROMを家庭用ゲーム機におけるゲーム機本体2に着脱自在に装着させ、この状態で表示画面3としてのテレビ画面にゲーム演出画

像を表示させ、これを見ながら二人のプレーヤそれぞれが両手で操作手段4としてのコントローラを操作し、さらに所定のタイミングでマイクロホンMを介してそれぞれのプレーヤが自身の音声を入力させつつゲームを行う。

【0019】かかる状況下において、表示画面3に表示されるゲーム内容などの詳細を説明しつつ、外部記憶媒体に記憶されているプログラムについて順次説明する。

【0020】まず、本実施形態の外部記憶媒体1に記憶されているデータの構成について説明すると、図2に示すように、外部記憶媒体1にはゲームの進行内容を示すゲームプログラムデータ5、ゲームの進行中に適宜再生される音楽や効果音、あるいは音声などに関する音データ6及び表示画面に表示される各種の画像データ7が記憶されている。

【0021】画像データ7には、ゲーム中においてプレーヤが操作手段4を用いて所望の動作を行わせる味方キャラクタ8、この味方キャラクタ8と格闘するなどして対戦する敵キャラクタ9、ゲームには直接関係しないゲーム演出を盛り上げるためのその他キャラクタ10、及び各キャラクタの背景を構成する背景画像11などを含んでいる。本実施形態における味方キャラクタ8は、複数のキャラクタを有しており、異なるプレーヤがそれぞれ操作手段4を用いて又は自身の音声を入力させることにより個別に操作することが可能である第1の味方キャラクタ8aと第2の味方キャラクタ8bとからなる。

【0022】また、外部記憶媒体1には、上述したデータ以外に各種コードを記憶したコード群12を有しており、各コードはランダムな配列で記憶されている各データのアドレス情報としてデータの読み出しを円滑に制御させる機能を果たすことになる。

【0023】次に、本実施形態に用いられるゲーム機本体2の機能について説明すると、図3に示すように、このゲーム機本体2は外部記憶媒体1を着脱自在に装着することが可能な装着部13と、この装着部13を通じて外部記憶媒体1からゲームプログラムデータ5、画像データ7、音データ6のうち所定のデータ及び、所定のコード群12を一旦記憶させるRAM14と、RAM14に一旦記憶されたゲームプログラムデータ5に基づいて画像データ7を表示画面3へと送信し画像として表示させ音データ6を図示しないテレビのスピーカへと送信し音として再生させるなどの制御を行う制御部15と、外部記憶媒体1がこの家庭用ゲーム機に用いられる真性商品であるかを確認するためのプログラムなどが予め記憶されたROM16と、マイクロホンMから入力されるプレーヤの音声を確認する音声認識回路Kとを備える。尚、制御部15には、図示しないがゲームプログラムデータ5を実行させるメイン制御部と、画像データ7を表示画面3に画像として表示させる際の画像の表示制御を行う画像表示制御と、音データをスピーカに音として再

生させる音再生制御部とが含まれている。

【0024】音声認識回路Kは、図4に示すように、ゲームが行われる前にマイクロホンMを介して入力された各プレーヤの音声を一時的に記憶させる一時記憶部K3と、ゲーム中に入力される各プレーヤの音声と一時記憶部K3に記憶された各プレーヤの音声とが一致するかを比較する比較回路K2と、上述したゲーム前の各プレーヤの音声を一時記憶部K3に記憶させ、比較回路K2に既に記憶された各プレーヤの音声とゲーム中に入力した各プレーヤの音声とを比較して音声認識を行わせる音声認識制御部K1とを備える。

【0025】次に、本実施形態の外部記憶媒体を用いた具体的なゲームフローについて図5乃至図11を用いて説明する。このゲーム内容は、表示画面3において二人の味方キャラクター8と敵キャラクター9とが格闘する対戦ゲームを展開させるものであり、各プレーヤが自己の操作手段4の操作及び自身の音声をマイクロホンMを介して入力させることにより、二人の味方キャラクターを個別に動作させて連携プレーなどを行いつつ敵キャラクター9の攻撃を防御する一方、敵キャラクター9を逆に攻撃し得点を加算するといったものである。

【0026】まず、プレーヤは、ゲーム中に味方キャラクターに所定の動作を行わせるきっかけとしての音声の入力を行う。

【0027】すなわち、図5に示すように、表示画面において二人のプレーヤに対してゲームを行う前に自身の音声を入力することを促す表示が行われ（ステップS1）、第1の味方キャラクターが例えば1回転しながら飛ぶといった動作を表示する（ステップS2）。

【0028】その後、表示画面3において第1のプレーヤに対して先述した第1の味方キャラクターが1回転しながら飛ぶという動作を行うきっかけとしての音声を入力することを促す表示が行われる（ステップS3）。

【0029】これを受けてプレーヤの音声マイクロホンMを介して音声認識制御部K1の制御により一時記憶部K3に記憶されたかどうか判別され（ステップS4）、いまだ記憶されていないと判別されたときにはステップS3に戻り、記憶されたと判別されたときにはこれで第1の味方キャラクターに関する音声入力を終了するかが判別される（ステップS5）。

【0030】音声入力が終了していないときにはステップS2に戻り、更に第1の味方キャラクターの別の動作に対するプレーヤの音声入力を行わせることになり、音声入力が終了したときには次に第2の味方キャラクターに関する音声入力を行う。

【0031】図6に示すように、第2の味方キャラクターが例えば全速力で走るといった動作を表示する（ステップS6）。

【0032】その後、表示画面3において第2のプレーヤに対して先述した第2の味方キャラクターが全速力で

走るという動作を行うきっかけとしての音声を入力することを促す表示が行われる（ステップS7）。

【0033】これを受けてプレーヤの音声マイクロホンMを介して音声認識制御部K1の制御により一時記憶部K3に記憶されたかどうか判別され（ステップS8）、いまだ記憶されていないと判別されたときにはステップS7に戻り、記憶されたと判別されたときにはこれで第2の味方キャラクターに関する音声入力を終了するかが判別される（ステップS9）。

【0034】音声入力が終了していないときにはステップS6に戻り、更に第2の味方キャラクターの別の動作に対するプレーヤの音声入力を行わせることになり、この音声入力が終了であると判別したときには、すべての音声入力が終了したとしてゲームスタートに移行する。

【0035】上述したような二人のプレーヤの音声入力に関する具体的な内容は、図7に示すように、例えば、第1の味方キャラクターについては第1のプレーヤの「飛べ」という音声に対して「1回転しながら飛ぶ」という動作を行い、第1のプレーヤの「蹴れ」という音声に対して「まわし蹴りを行う」という動作を行う。

【0036】また、第2の味方キャラクターについては第2のプレーヤの「走れ」という音声に対して「全速力ではしる」という動作を行い、第2のプレーヤの「撃て」という音声に対して「銃で弾丸を撃ち放つ」という動作を行うなど、様々な対応関係が約束ごととして記憶されるのである。

【0037】このようにゲームが進行する前の段階において二人のプレーヤの音声を予め記憶させ、ゲーム進行中において特定のキャラクターを動作させる際の内容を各プレーヤ自身が決めることにより、まず特定のキャラクターに対してその音声内容を覚えこませているかの如く感じられ、より特定のキャラクターに対する親密感を得ることが可能になるとともに、プレーヤに対してゲーム進行中における音声入力に対する違和感を減少させることが可能となり、よりゲームに集中させ楽しませることが可能となるのである。

【0038】また、特定のキャラクターに異なる動作を行わせるので、表示画面3において特定のキャラクターがいずれかのプレーヤの音声に単に反応して動作を行うのではなく、各プレーヤの音声の内容を聞いて理解しこれに応じた動作を行っているかの如く感じられ、ゲームの進行途中において各プレーヤと特定のキャラクターとがまるで会話を行いつつ、特定のキャラクターが動作を行っているように思われ、各プレーヤにとって更に特定のキャラクターとの親密感を得ることができ愛着感を得るとともに、特定のキャラクターに対してより多くの複雑な動作を行わせることが可能となる。

【0039】上述したような二人のプレーヤの音声入力作業が終了した後は、図8に示すように、表示画面3において、敵キャラクター9としての複数の恐竜を、二人

の味方キャラクターが武器を使って攻撃したり直接素手で攻撃を加えたりして格闘するように操作手段4を操作するといった格闘ゲームが展開される。

【0040】このように、このゲームにおいては、表示画面3において敵キャラクターと対戦し格闘する格闘ゲームを進行させるので、各プレーヤの音声入力に応じて味方キャラクターを動作させて敵キャラクターと格闘し対戦させるので、興奮のあまり音声を出したくなるような格闘ゲームにおいて本発明は非常に効果的であり、プレーヤに対してよりゲームに熱中させることが可能となるのである。

【0041】次に、図9に示すように、制御部15によりゲームプログラムデータ5が実行されてゲームがスタートし、表示画面3に味方キャラクター8、敵キャラクター9、その他キャラクター10及び背景画像11などを表示させる（ステップS11）。

【0042】そして、敵キャラクター9がゲームプログラムデータ5の実行に伴って予め決められた味方キャラクター8を攻撃するといった動作が行われる。

【0043】このような画像表示が行われる表示画面3を見ながら各プレーヤは操作手段4を操作するが、このプレーヤの操作手段の操作が行われたかを判別し（ステップS12）、操作が行われたことを判別しないときにはステップS11に戻りプログラムはそのまま進行され、操作されたことを判別したときにはこの操作内容に応じて第1の味方キャラクター又は第2の味方キャラクターに所定の動作を行わせる（ステップS13）。

【0044】さらに、プレーヤの音声入力が行われたかが判別され（ステップS14）、音声入力がされていないと判別されたときにはステップS11に戻り、ゲームがそのまま続行され、音声入力が判別されたときは更にゲームを行う前に一時記憶部K3に記憶された音声内容と合致しており、予め記憶されているかが音声認識制御部K1の制御により比較回路K2によって判別される（ステップS15）。

【0045】そして、プレーヤの入力された音声の予め記憶されているものと合致していないと認識されたときにはステップS11に戻りゲームがそのまま進行し、合致していると認識されたときには、表示画面3において第1の味方キャラクター又は第2の味方キャラクターのどちらかのみに所定の動作を行わせる（ステップS16）。

【0046】このように表示画面3において表示される第1の味方キャラクターか第2の味方キャラクターのどちらか特定のキャラクターのみが各プレーヤの音声入力に対して反応し動作するので、まるで各プレーヤの音声をその特定のキャラクターのみが聞くことができ動作しているような状況として、各プレーヤに対してその特定のキャラクターとの一体感を付与し、より熱中し面白みのあるゲームプレイが提供されるとともに、ゲームを進行させる上でプレーヤの音声入力の重要度を高めることが可能とな

り、やわもするとゲームの進行途中でプレーヤ自身の音声を発することに抵抗や違和感のあるところをこれらを感じにくくなる程プレーヤに対してその特定のキャラクターとの親密感を与えることによりゲームに熱中させやすくすることが可能となる。

【0047】また、入力される各プレーヤの音声を認識することにより表示画面3において2人の味方キャラクターのうちいずれかの味方キャラクターのみを動作させることが可能であるので、コントローラなどの操作手段のみを使って表示画面3におけるキャラクターを動作させるといった単純なものでなく、各キャラクターと会話を言い例え命令を行いつつそれぞれを個別に動作させるといった今までにない面白みのあるゲームを提供することが可能となるのである。

【0048】次に、図10に示すように、上述したようなプレーヤの操作手段4の操作及び音声入力による味方キャラクター8a、8bの動作により、例えば弾丸を敵キャラクター9に当てるなど味方キャラクター8が敵キャラクター9にダメージを与えたかが判別され（ステップS20）、ダメージを与えられているときにはその程度に応じた得点が加算されて一時的にRAM14などに記憶される（ステップS21）。

【0049】そして、加算された得点が所定値よりも大きいかどうか判別され（ステップS22）、仮に得点が所定値よりも大きいときにはゲームクリアであり表示画面3において敵キャラクターが倒れたり爆発して姿を消すなどの演出が行われる一方、加算された得点が所定値よりも小さいときには次のステップに移行しゲームはそのまま続行される。

【0050】次に、味方キャラクター8が敵キャラクター9に逆にダメージを加えられたかが判別され（ステップS23）、ダメージが加えられていないときには図9のステップS11へ移行し、ダメージが加えられているときにはまずダメージを受けたのは第1の味方キャラクター8aであるかが認識され（ステップS24）、ダメージを受けたときには第1の味方キャラクター8aのライフゲージを減少させるとともに、表示画面3において第1の味方キャラクターが弱っている様子を表示させる（ステップS25）。

【0051】そして、ダメージを受けていないと認識されたときには第2の味方キャラクター8bがダメージを受けたことを認識したとして、第2の味方キャラクター8bのライフゲージを減少させて表示画面3においてダメージを受けて弱りつつある第2の味方キャラクター8bを表示させるのである。

【0052】一方、第1の味方キャラクターもダメージを受け、更に第2の味方キャラクターもダメージを受けているときも同様に認識されて（ステップS27）第2の味方キャラクター8bのライフゲージを減少させて表示画面3においてダメージを受けて弱りつつある第2の味方キ

ャラクタ8bを表示させるのである(ステップS26)。

【0053】次に、味方キャラクタ8のライフゲージが所定値よりも大きいかが判別され(ステップS30)、所定値よりも大きくまだ味方キャラクタが生存していると認識されたときには図9におけるステップS11へ移行しゲームが進行され、所定値よりも小さいと認識したときにはまず第1の味方キャラクタ8aのライフゲージが所定値よりも小さいかが認識されて(ステップS31)、第1の味方キャラクタ8aが敗北し、表示画面において第1の味方キャラクタが倒れたり爆発するなど敗北する演出が表示される(ステップS32)。

【0054】さらに、第2の味方キャラクタ8bのライフゲージが所定値よりも小さいかが認識され(ステップS33)、所定値よりも小さいときには上記第1の味方キャラクタ8aと同様に第2の味方キャラクタが敗北したとしてこれに応じた演出画像が表示されることになる(ステップS34)。

【0055】そして、最後に第1の味方キャラクタ8a及び第2の味方キャラクタ8bの両方ともに敗北したかどうかを認識されて(ステップS35)、どちらか一方の味方キャラクタが敗北していないときには図9のステップS11へ移行してゲームが進行され、両方の味方キャラクタ8が敗北したときにはゲームオーバーとする。

【0056】以上に説明したゲームプログラムにおいて、本発明では、二人のプレーヤが略同時に所定の音声を発した場合には、二つのキャラクタに通常の動作とは異なる特定の動作を行わせることにしている。

【0057】すなわち、まず、制御部15が表示画面3に「第1のプレーヤは変身できます。」や「第2のプレーヤも変身できます。」等の表示を行い、各プレーヤに対して所定の音声(例えば、「変身」)を発するように促す表示を行う。

【0058】そして、これを見た第1のプレーヤが「変身」と叫ぶと、図12に示すように、第1のプレーヤが人間キャラクタから超人キャラクタに変身することができ、さらに、第2のプレーヤが「変身」と叫ぶと、図13に示すように、第2のプレーヤも人間キャラクタから超人キャラクタに変身することができる。

【0059】このように、二人のプレーヤがそれぞれのキャラクタに変身という所定の動作を行わせると、今度は、制御部15が表示画面3に「合体できます。」等の表示を行い、両プレーヤに対して所定の音声(例えば、「合体」)を発するように促す表示を行う。

【0060】そして、これを見た第1及び第2の両プレーヤが各超人キャラクタに片手を挙げながら互いに向き合って走らせるという動作を行わせた後に、略同時に「合体」と叫ぶと、図13に示すように、第1の超人キャラクタと第2の超人キャラクタが共同して合体し、巨大なロボットキャラクタとなる。尚、両プレーヤは略

同時に「合体」と叫べばよく、全く同時に叫んだ場合に限られず、所定時間(例えば、1秒)以内にそれぞれが合体と叫べばよい。

【0061】このように、本実施形態では、複数のプレーヤが略同時に所定の音声(ここでは、「合体」)を発した場合にのみ複数のキャラクタ(ここでは、超人キャラクタ)が通常の動作とは異なる特定の動作(ここでは、ロボットキャラクタに変わる動作)を行うようにしているため、ゲームを進行させる上でプレーヤの音声入力的重要性を高めることができるとともに、複数のプレーヤ間に連帯感を持たせ、複数のプレーヤが共同してゲームを進行させることによる達成感を与えることができ、これにより、プレーヤに対してより表示画面におけるゲーム画面に熱中させてプレーヤに対して音声入力による違和感を少なくし、簡単な操作でキャラクタに所望の動作を行わせるとともにプレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0062】特に、前記複数のキャラクタが行う特定の動作は複数のキャラクタが共同して行う動作(ここでは、合体という動作)であることにした場合には、より一層複数のプレーヤ間に連帯感や達成感を与えることができる。

【0063】また、前記複数のキャラクタが行う特定の動作は予め定められた所定条件(ここでは、各人間キャラクタが超人キャラクタに変身すること)を満たした場合に限り行われることにした場合には、所定の条件を満たすようにプレーヤが努力することになり、それにより、プレーヤをゲームに熱中させることができ、プレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0064】特に、前記所定条件は特定の動作を行わせる複数のキャラクタがそれぞれ所定の動作(ここでは、各超人キャラクタに片手を挙げながら互いに向き合って走らせるという動作)を行ったことであることにした場合には、各プレーヤが自分のキャラクタに対して所定の動作を行わせるよう努力することになり、これによっても、プレーヤをゲームに熱中させることができ、プレーヤに対してよりゲームを楽しませることができる。

【0065】また、前記所定条件は複数のプレーヤに所定の音声を発するよう促す表示を表示装置に行ったことであることにした場合には、プレーヤに対してより表示画面におけるゲーム画面に熱中させることができる。

【0066】尚、上記実施形態においては、図9のフローチャートに示すように、操作手段4の操作が音声入力の認識よりも優先させて行われているが、これに限定されるものでなく、特定のキャラクタは、プレーヤの音声入力による動作をプレーヤの操作部の操作による動作に対して優先させて行わせるようにしてもよく、この場合には、プレーヤの音声入力の重要度を増加させることにより、ゲーム進行途中における音声の入力に対する違和感を減少させてよりゲームに熱中させることが可能にな



るとともに、プレーヤに対して更に音声入力への意欲までも掻き立てることが可能となり、より面白みのあるゲームを提供し得る。

【0067】本実施形態では外部記憶媒体としてCD-ROMを用いたが、外部記憶媒体としてゲームカセットやDVD-ROM、あるいはディスクなどその形態に限定されるものでない。また、上述したようなゲームを行うプログラムは必ずしも外部記憶媒体に記憶されているものに限られるものでなく、例えば、インターネット回線などを通じて各端末機器にダウンロードされるものであってもよく、このプログラムを実行させる機器としては家庭用ゲーム機のほかパソコンゲーム機や携帯電話、携帯用ゲーム機、あるいは携帯用電子手帳などの電子機器を適用することが可能である。

【0068】

【発明の効果】以上説明したこの発明によれば、複数のプレーヤが略同時に所定の音声を出した場合にのみ複数のキャラクターが通常の動作とは異なる特定の動作を行うようにしているため、ゲームを進行させる上でプレーヤの音声入力の重要性を高めることができるとともに、複数のプレーヤ間に連帯感を持たせ、複数のプレーヤが共同してゲームを進行させることによる達成感を与えることができ、これにより、プレーヤに対してよりゲームを楽しませることができ。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本実施形態を説明する際に用いる概略説明図であり、プレーヤが家庭用ゲーム機を用いてゲームを行う際に操作手段を操作している状態を示す。

【図2】 本実施形態における外部記憶媒体に記憶された各データの構成を示すデータ構成図である。

【図3】 本実施形態に用いるゲーム機本体、操作手段などの各機能を示す機能ブロック図である。

【図4】 本実施形態の操作手段を示す概略平面図である。

【図5】 本実施形態におけるプレーヤの音声入力のフローを示し、第1の味方キャラクターに対する音声の認識を行わせるフローチャートである。

【図6】 本実施形態におけるプレーヤの音声入力のフローを示し、第2の味方キャラクターに対する音声の認識

を行わせるフローチャートである。

【図7】 本実施形態におけるプレーヤの音声内容と各味方キャラクターの動作内容との関係を示す。

【図8】 本実施形態におけるゲーム画面を説明するための説明図であり、表示画面に表示される味方キャラクター及び敵キャラクターを示す。

【図9】 本実施形態において、プレーヤが音声入力を行いつつゲームを進行させるフローを示すフローチャートである。

10 【図10】 本実施形態の外部記憶媒体に記憶されたプログラムに沿ってゲームを行った際のフローを示すフローチャートであり、得点の加算及び味方キャラクターのライフゲージの減少させるフローを示す。

【図11】 本実施形態の外部記憶媒体に記憶されたプログラムに沿ってゲームを行った際のフローを示すフローチャートであり、各味方キャラクターの敗北からゲームオーバーにかけてのフローを示す。

【図12】 本実施形態におけるゲーム画面を説明するための説明図であり、第1のキャラクターが変身した状態を示す。

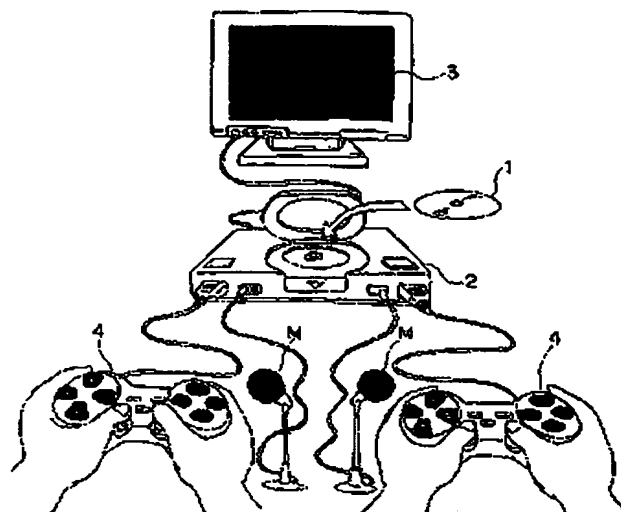
20 【図13】 本実施形態におけるゲーム画面を説明するための説明図であり、第2のキャラクターが変身した状態を示す。

【図14】 本実施形態におけるゲーム画面を説明するための説明図であり、第1のキャラクターと第2のキャラクターが合体した状態を示す。

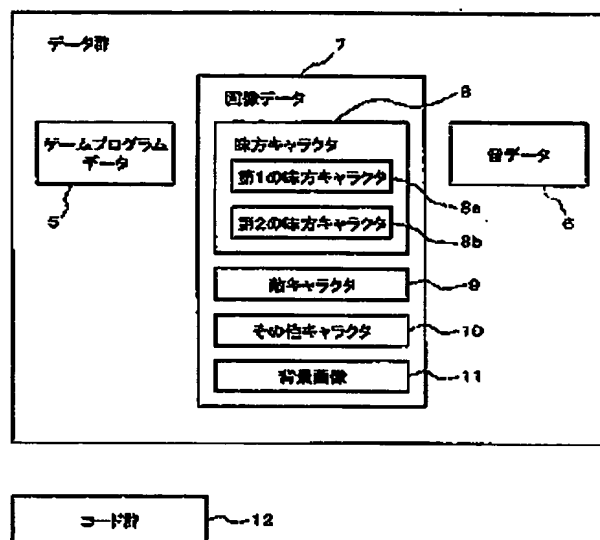
【符号の説明】

- 1 外部記憶媒体
- 2 ゲーム機本体
- 3 表示画面
- 4 操作手段
- 5 ゲームプログラムデータ
- 8 味方キャラクター
- 9 敵キャラクター
- M マイクロホン
- K 音声認識回路
- K1 音声認識制御部
- K2 比較回路
- K3 一時記憶部

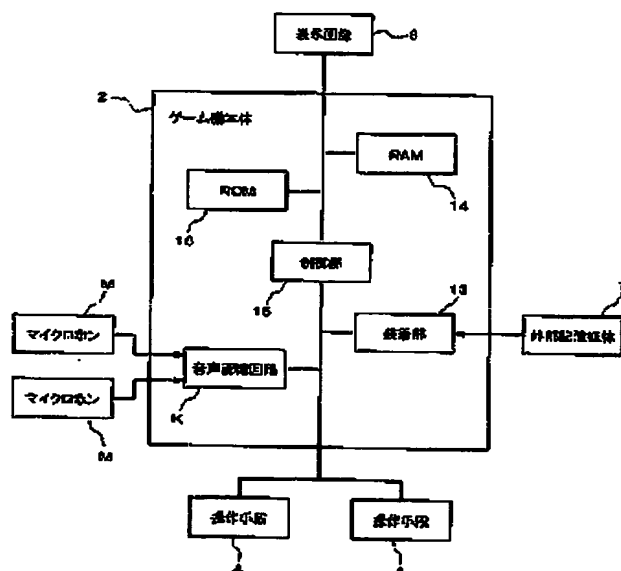
【図1】



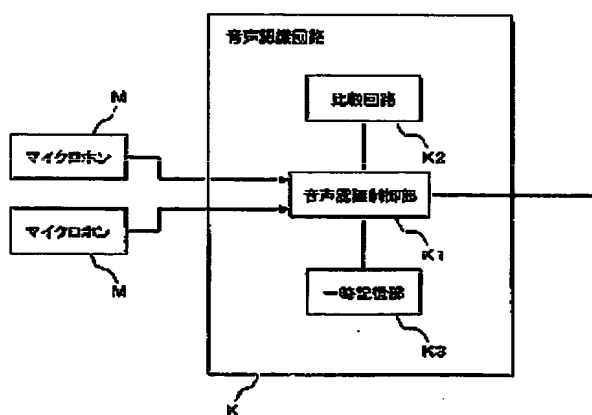
【図2】



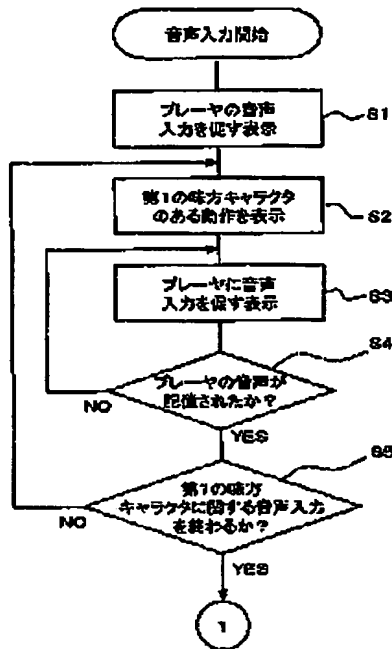
【図3】



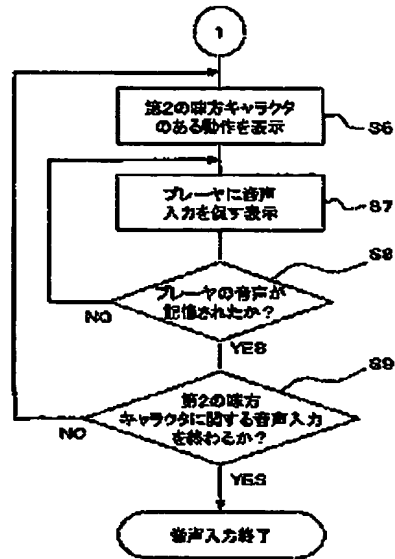
【図4】



【図5】



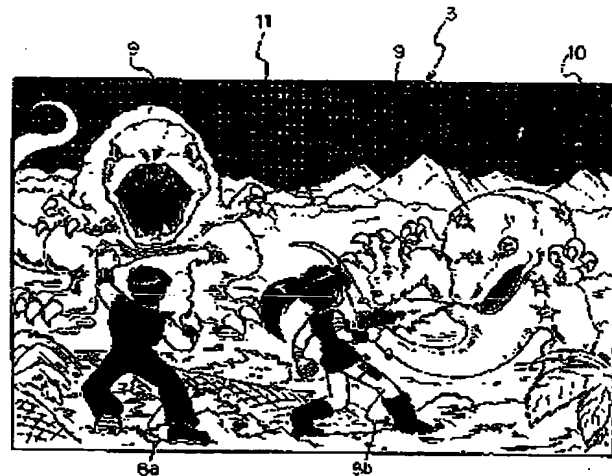
【図6】



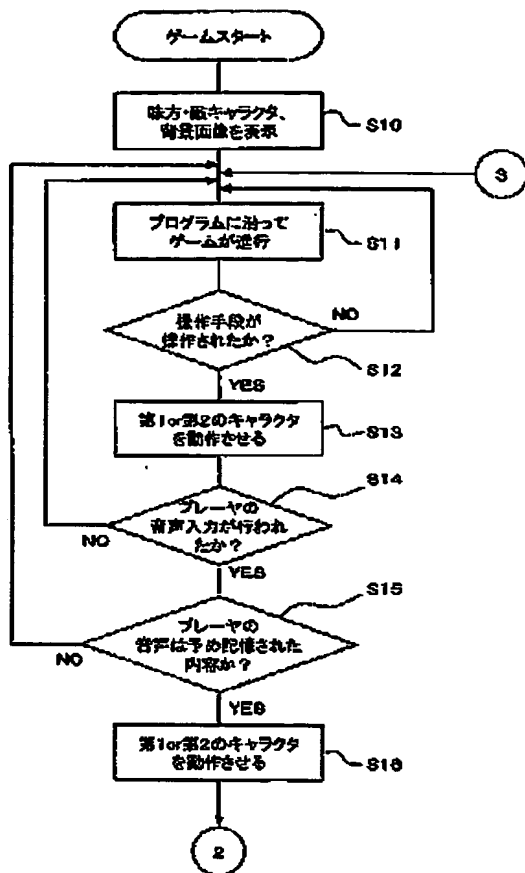
【図7】

プレイヤーの音声内容	第1の味方キャラクター	第2の味方キャラクター
『飛べ!』	1回転しながら飛ぶ	――
『進め!』	――	全進力で進む
『撃て!』	――	銃で弾丸を放つ
『隠れ!』	まわし隠りま行う	――

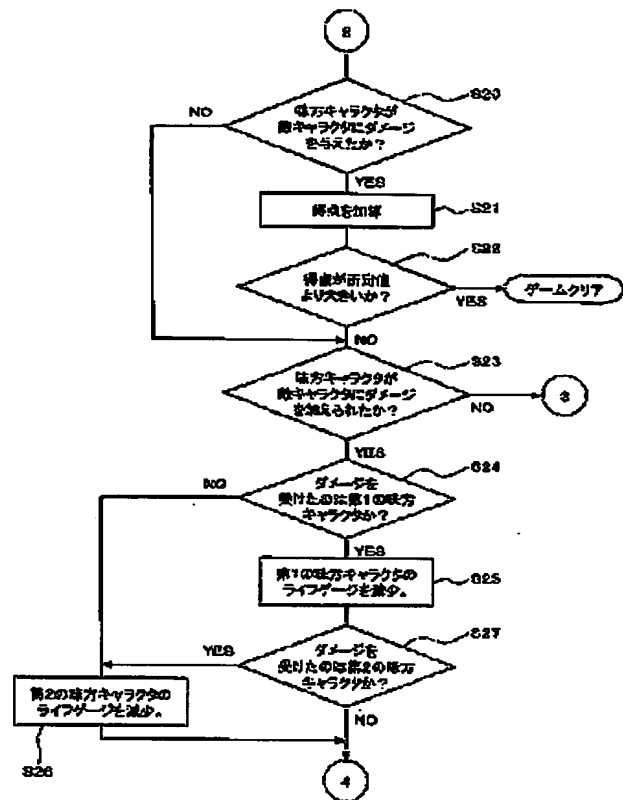
【図8】



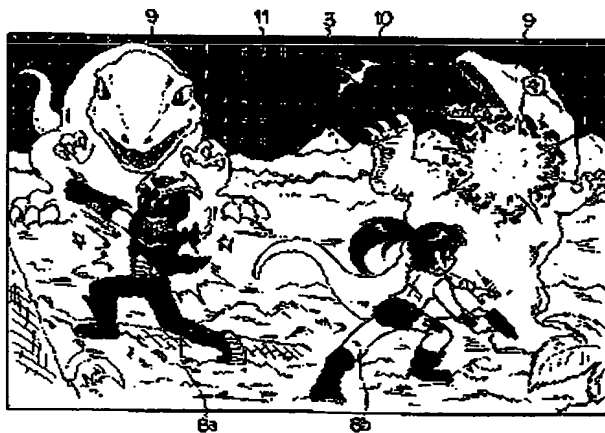
【図9】



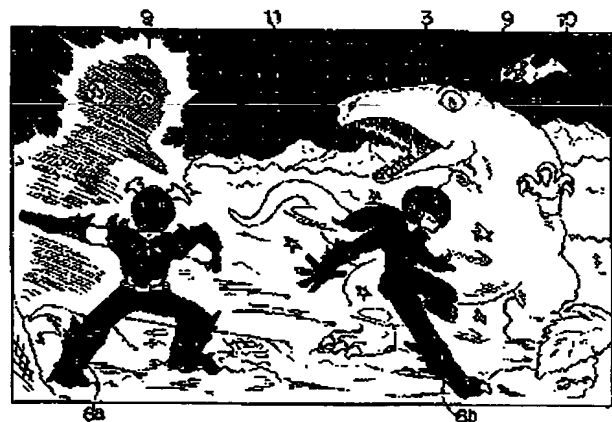
【図10】



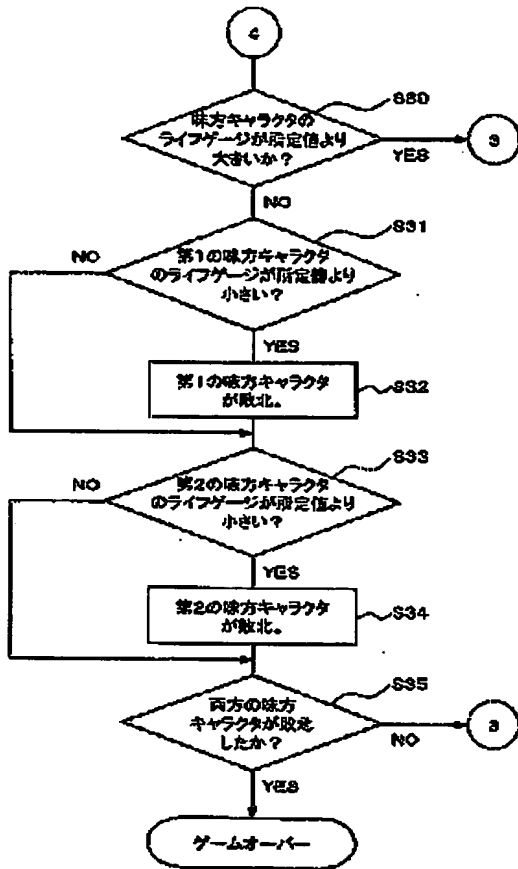
【図12】



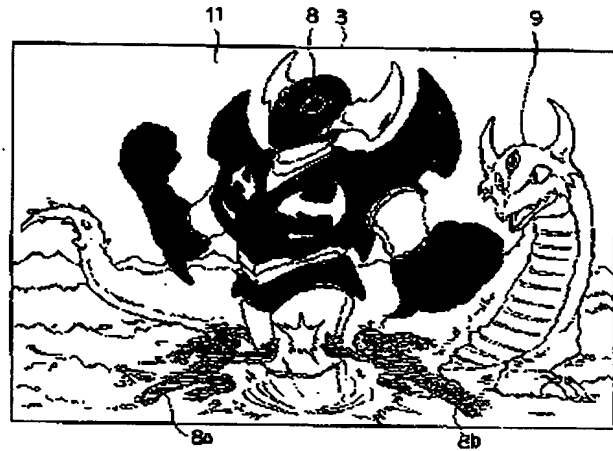
【図13】



【図11】



【図14】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**